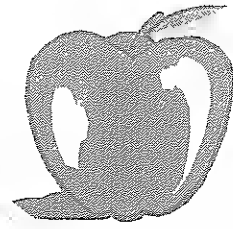


GS
E
C
+

Février-Mars 95

La Pomme Illustrée

N° 17



Sommaire !



Réunion GS-Club
Nouveautés logicielles

La carte Graphique
Second Sight

Réglez votre moniteur

Picviewer

Le GS et les lecteurs
CDROMS

Programmation

Corrections : Brutal

Launcher et routine
3200 couleurs

Totalement
recyclable



SOMMAIRE P.I. NUMÉRO 17

ARTICLES :

PAGES :

Édito.....	1
Bilan réunion GS-Club du 26/11/1994.....	2
Nouveautés logicielles.....	4
La carte graphique Second Sight.....	7
Comment régler le flou de votre moniteur GS ?.....	9
Le logiciel Picviewer.....	11
La multiplication (programmation).....	13
Correction du Brutal Launcher.....	15
In english in the text.....	16
Le IIGS et les lecteurs de CD Roms.....	25
Correction de la routine 3200 couleurs (programmation).....	28
Conseils aux jeunes cadres pleins d'avenir (humour).....	30

ÉDITO P.I. 17

Finalement, après l'édito noir du numéro précédent, vous avez entre les mains le numéro 17 de **La Pomme Illustrée**.

Un grand merci au groupe du **Brutal deluxe** qui m'a envoyé pleins d'articles. Merci également à **Antonio**. Seul ce groupe et **Antonio** ont participé à ce numéro. Ça fait peu de monde je trouve...

Bref ; vous pourrez vous rappeler, pour ceux qui y étaient, une partie de la réunion du **GSClub** qui a eu lieu le 26 novembre dernier. Le compte-rendu n'est pas complet car **Antonio** a dû partir avant. Je n'ai trouvé personne qui a bien voulu le terminer. Tant pis.

Beaucoup de logiciels sortent en ce moment pour notre **GS**. Vous en avez le compte-rendu dans ces pages.

Un banc d'essai de la carte graphique **Second Sight** vous ai présentée également.

Votre moniteur est flou ? Rien de plus simple que de le régler et lui donner une seconde jeunesse grâce à l'article de **Zardos**.

Également un banc d'essai de **Picviewer**, un autre soft du **Brutal Deluxe**.

Vous vous êtes toujours demandé comment faire une multiplication en assembleur ? Lisez l'article de **LOGO** et vous saurez tout.

Vous voulez acheter du matériel pour votre **GS** à l'étranger et vous ne savez pas comment procéder ? Tout vous est expliqué dans ce numéro.

Le multimédia est à l'ordre du jour. Préparez-vous à acheter un lecteur de **CDRoms** pour votre **GS**. Tous les comparatifs ici.

Un numéro très complet donc. Mais j'aimerais bien qu'il y ai plus de personnes qui y participent. Il ne faut pas que deux ou trois seulement écrivent des articles pour faire vivre cette revue.

Le nombre des abonnés ne cesse de décroître. Nous en sommes aujourd'hui à 91 alors que nous avons dépassé les 100 il y a peu de temps. Lorsqu'un mot accompagne votre exemplaire vous indiquant la fin de votre abonnement, pensez à vous réabonner tout de suite.

Je vous donne rendez-vous dans le prochain numéro 18.

AZÉBULON

BILAN DE LA RÉUNION DU GS-CLUB DU 26/11/94 (par ANTONIO)

Tout d'abord, il y a eu la présentation de livres pour l'Apple IIGS pour dons. Puis, peu à peu, tout le monde s'est installé et la réunion a pu commencer. Elle s'est composée de la manière suivante :

1)- Une assemblée générale qui portait sur le rapport financier (1.1), l'activité du club (1.2), ses projets (1.3) et devait se terminer par l'élection du bureau (1.4).

2)- La réunion en elle-même :

2.1) Présentation de trois softs :

- 2.11) Discquest
- 2.12) Quick Clic Calc
- 2.13) Pict 2

2.2) Questions diverses (rubrique suggérée par P.LAFONTA)

2.3) Rapport GS -> Calvacom

1) Cette assemblée Générale, d'aurait initialement durer une heure en a pris deux.

1.1) Par soucis d'efficacité et de discrétion, je ne vais pas revenir sur le rapport financier puisque seuls les membres du GS-Club peuvent s'y intéresser et que, s'ils le désirent, peuvent toujours le demander à Denis MELCHIOR. Sachez tout de même qu'au vu des résultats, les responsables de ce club ne peuvent en aucun cas s'offrir des vacances puisque son activité est loin d'être lucrative (ceci pour faire taire les mauvaises langues). Autrement dit, si vous n'êtes pas trop fauchés, vous êtes cordialement invités à y souscrire. Il vous en coûtera 400 NFTTC.

1.2) Concernant l'activité du Club, le tableau ci-dessous résume bien la situation.

État des configurations des membres du Club
au 01/94 (288 réponses sur 317 adhérents) :

Matériels: Rom 01 -> 85,1 %
Rom 03 -> 14,9 %

RAM : de 1 à 2 Mo -> 39%
de 2 à 4 Mo -> 23%
4 Mo et plus -> 38 %

O.S. 3.2 -> 2,4%
4.0 -> 2,8%
5.X -> 9,7%
6.0 -> 34,4%
6.01 -> 50,7%

Parmi les inscrits, certains ont d'autres types de machines (56,6%)
23% ont des Mac
7% ont des P.C.
et 26,6% ont divers Apple IIe, IIC, IIGS etc...

1.3) Parmi les projets, le plus intéressant pour tous sera sûrement le projet d'une GS-party. En effet, les États Généraux de l'Apple II présenté chaque année en juin par Mémoire vive n'ayant pas lieu cette année, on ne voit pas comment ils reprendraient l'an prochain surtout que le club est en veilleuse depuis un moment. L'idée du GS Club paraît donc des plus séduisantes car la réunion de Beauvais était la seule officielle en France. Ce projet, initialement prévu pour 1996 à l'occasion des dix ans du GS, pourrait se dérouler plus tôt si organisation suffisante il y a.

Un second projet a aussi été discuté : celui d'ouvrir le club à des PC-istes et autres Mac-users. La gestion du parc du domaine public GS prenant suffisamment de temps aux responsables, il n'est pas prévu pour l'instant une diffusion de disquettes.

Néanmoins, les informations et questions techniques pourront être discutées et traitées. L'ouverture du club ne se fait pas seulement à d'autres types de machines sur le territoire mais pourrait avoir une ampleur internationale. En effet, on y a appris qu'un GS Club anglais existait, et que parmi les adhérents figuraient un japonais et un australien et que 43 GS se trouveraient à Tokyo.

2) Pour gagner du temps, je commencerai par vous parler des news générales concernant le soft et le hard.

Pour accélérer votre GS, il a été entendu que les meilleures performances actuelles étaient de 10,12 voire 14MHz. Côté softs, on nous a causé de Noise Tracker 2.0 (compatible GS/OS), Prism (graphiques), un convertisseur du Brutal Deluxe et du dernier GSinfos (avec amélioration nette de l'utilisation de l'interface graphique).

ATI Alive continuerait bien à supporter le GS, Quality Computers ne répondent plus au fax, n'enregistrant que les commandes fermes prises avec appui d'un numéro de carte de crédit internationale (Visa, Mastercard etc...).

On nous a également entretenu d'un nouveau soft ayant la possibilité d'émettre et de recevoir des fax : Faxination ; du projet de la carte vidéo permettant de brancher le GS sur un moniteur SVGA avec une meilleure définition pour un prix avoisinant les 100 dollars.

La dernière version de la Ramfast est la 3.01 EZ.

2.11) Discquest Encyclopedia est l'un des trois softs présenté. Il permet en fait de lire les données d'un CD-Rom encyclopédique tournant originellement sur PC. Ce programme est vraiment très bien fait. Il suffit d'un lecteur CD Rom SCSI de la marque NEC ou ou le CD150 d'Apple pour pouvoir lire les informations du CD Rom. Le CD Rom Encyclopedia Compton PC Windows coûtant environ 180 dollars.

2.12) Quick Clic Calc est le nouveau tableur révolutionnaire pour votre GS. Les possibilités vont bien au-delà de celles offertes par Appleworks GS. De vrais graphiques peuvent être obtenus, entièrement paramétrables ainsi qu'une bien plus grande aisance à définir les largeurs des colonnes, des lignes sans couper le texte, de pouvoir inclure des dates (prises en considérations)...

2.13) Pict 2 est un soft permettant diverses animations graphiques de très bonne qualité. Je ne puis malheureusement continuer et vous prie de m'en excuser car j'ai dû, à cette heure bien tardive, reprendre la route pour Lille. Il était 19H (2h d'AG et 2h de réunion, sans compter que cette dernière n'était pas achevée si vous vous reportez au programme). Il va de soi que si quelqu'un veut prendre le relai, qu'il se manifeste et le fasse savoir à AZÉBULON. Je pense qu'il serait intéressant de connaître les derniers détails de cette réunion. Merci à lui et merci à vous de votre lecture.

Dernière précisions : il y a eu une quarantaine de participants sur les 317 adhérents.

ANTONIO

LES NOUVEAUTÉS LOGICIELLES

by *LOGO* et *ZARDOS*

Ce mois-ci, nous avons reçu quelques programmes récemment sortis pour notre machine préférée. En voici donc les tests.

Commençons tout de suite par une excellente nouvelle, Bill Heineman a confirmé qu'il avait une version de SimCity pour AppleIIgs finie à 99% mais que les propriétaires des droits du logiciel réclame une très forte somme d'argent. Donc on attend et on croise les doigts.

Deuxième excellente nouvelle, et d'ailleurs on a mis un moment à réaliser que c'était vrai, une version AppleIIgs de WOLF3D sera disponible sous peu. Le jeu d'ID Software qui a fait un malheur sur PC il y a deux ans est enfin adapté sur GS. Le scénario est sommaire mais l'action est au rendez-vous : vous devez sortir d'un chateau allemand pendant la seconde guerre mondiale en tuant à l'aide de divers armes (du couteau à la mitraillette) le maximum de nazis. Le tout est en 3D avec texture mappée (genre virtual gallery), du jamais vu sur GS. Le jeu sera disponible avant fin janvier 1995 chez Vitesse (adresse plus bas), préparez votre carte bleue.

Et c'est parti :

ULTIMA I (Origin Systems, édité par VITESSE, GS/OS)

Ce jeu sorti en 1982 sur l'Apple // vient donc d'être (enfin) adapté sur le IIs. Ca va réveiller des souvenirs à beaucoup d'entre vous. Bill Heineman (Out of this World, BattleChess, Neuromancer, DragonWars...) en est l'auteur. Le jeu en super haute résolution reprend exactement la version originale qui tournait sur Apple II dans ses moindres détails (il s'agit donc des mêmes histoires). Le jeu semble désuet par rapport aux logiciels existant actuellement comme la série des Bard's Tale mais il reste très prenant. Les décors ont été retravaillés, l'animation est rapide, les musiques au format SynthLab sont magnifiques. Vous vous laisserez prendre par l'ambiance rapidement. Le logiciel était prêt depuis deux ans mais il a fallu tout ce temps pour avoir l'autorisation d'éditer le jeu. C'est finalement Lord British lui même (le créateur de la série Ultima) qui a débloqué les choses. Bravo, vivement le volet II de la série.

DREAMGRAPHIX 1.06 (DreamWorld, commercial, GS/OS)

Cette nouvelle version du programme corrige les quelques bogues des versions précédentes tout en rajoutant des fonctions (comme le passage en niveaux de gris d'une image). Il travaille toujours en 16, 256 ou 3200 couleurs. C'est le programme de dessin du graphiste sur IIs. Cette version étant plus un update qu'une nouvelle mouture, un petit exécutable de mise à jour doit bien trainer dans un coin.

COGITO (Brutal Deluxe, freeware, GS/OS)

Disponible lors de la dernière Apple expo, Cogito est comme Tinies un logiciel créé par la société Atreid Concept, et conçu par Jérôme Crêtaux sur Macintosh et sur Newton. Le jeu est aussi disponible sous windows pour PC. Il s'agit d'un jeu de réflexion pure, un espèce de rubik's cube en 2 dimensions. Un damier de 9*9 cases comporte un motif composé de différentes pièces, qui est mélangé aléatoirement. Vous devez reconstituer la figure originale grâce aux flèches disposées autour du damier et qui permet de déplacer les lignes ou les colonnes. Le jeu comporte 120 niveaux de difficulté croissante, mais dès le 10 ème niveau, cela devient très

difficile. Ce jeu a été considéré par beaucoup comme un des jeux de réflexion les plus difficile au monde. Il a obtenue en version macintosh le trophée Apple France. La version GS est identique à la version Macintosh, mais certains petits détails (interface graphique originale) le rende plus agréable (on peut directement accéder au niveau désirer sans mot de passe). Un très bon logiciel, quoique peut être un peu difficile.

BLOCKADE (Brutal Deluxe, freeware, GS/OS)

C'est le nouveau jeu de Brutal Deluxe. Il s'agit d'un jeu de réflexion écrit sur Mac en 1991 et ensuite adapté sous UNIX. Le jeu consiste, au travers des 80 niveaux, à détruire des blocs de couleurs (jaune ou bleue) en les faisant se rencontrer. Évidemment, rien n'est simple car seuls les blocs de couleurs opposées se détruisent mutuellement, il existe 4 types de blocs (carré, cadre, croix, losange) et la rencontre de blocs de type différent n'a aucun effet. Quand on vous aura dit en plus que lorsque deux losanges se rencontrent ils créent une croix, deux croix créant un cadre, deux cadres un carré et que deux carrés se détruisent vous aurez compris que ce n'est pas gagné d'avance. Sans parler des téléporteurs qui expédient vos pièces à l'autre bout de l'écran, des colorisers qui changent la couleur des blocs et les dégénérateurs qui font régresser vos blocs (un carré devient un cadre, un cadre devient une croix...). La documentation est intégrée au logiciel, elle explique tout cela très clairement. Le jeu est très prenant car la difficulté est croissante et la solution est rarement unique, les stratégies à adopter pour gagner sont parfois très différentes. A noter une jolie animation au début du logiciel. **VIVEMENT RECOMMANDÉ** pour se calmer après 2 heures dans les embouteillages.

TINIES CONSTRUCTION KIT (Brutal Deluxe, freeware, GS/OS)

Voici enfin l'éditeur de niveaux du jeu de Brutal Deluxe: The Tinies. Cet éditeur permet de créer ses propres niveaux, ou de modifier les anciens tableaux. Vous pouvez ainsi vous allouer un peu plus de temps ou vous rajouter des bonus. Vous pouvez tester vos tableaux depuis l'éditeur. Il est accompagné de la dernière version du jeu qui corrige les quelques imperfections de la version précédente et qui rajoute des fonctionnalités comme la sauvegarde, la gestion transparente d'AppleTalk, la possibilité de lancer une musique soundsmith sous le finder qui est encore présente quand on arrive dans le jeu. La taille du logiciel a été réduite grâce à une meilleure compression des graphiques. Enfin, TCK est livré avec 20 nouveaux tableaux originaux. Tinies reste toujours l'un des meilleurs jeux de l'année.

NOISETRACKER GS v2.00 (1WSW, shareware, GS/OS)

Voici enfin la version desktop du programme de musique originellement programmé par le FTA. Il reprend l'interface de ce dernier et y rajoute une pincée de SoundSmith du FUN. Il permet d'éditer simplement ses musiques, de rejouer avec une bonne qualité les modules AMIGA et prend gérer 64 sons dans les formats NOISETRACKER. Il ne manque plus qu'à ce programme un outil pour rejouer en externe les musiques créées (Player).

STALACTITES (Bill Heineman, shareware, GS/OS)

Il s'agit d'un jeu sorti sur PC et sur 3D0. BurgerBill l'a adapté sur Iigs et il aurait pu s'abstenir. Le jeu consiste à éviter des boules de feu qui se promènent sur l'écran tout en empêchant des stalactites de toucher le sol. Vous seul, pauvre héros serait obligé de manier un vaisseau (type Arkanoïd) pour les faire remonter. Demander de l'argent pour ce programme est assez décourageant, mais connaissant tout ce qu'a fait Bill pour le gs, on peut considérer que les \$10 seront bien utilisés.

SONOBOX (shareware, NDA)

Il s'agit d'un Accessoire de Bureau Graphique (NDA) qui permet de jouer en tâche de fond les modules AMIGA. Le programme ne permet pas d'écouter les musiques en dehors de l'application graphique comme le permet DeskTracker. MAIS, et cela est bien à son avantage: la qualité sonore est excellente (proche, si elle n'est pas meilleure que celle de ShellPlay). Indispensable!

THE FLAMING BIRD DISASSEMBLER (Phoenix Corp, shareware, GS/OS)

LE désassembleur indispensable à tout programmeur. Il a permis en outre à Brutal Deluxe de franciser le Finder. Il sauvegarde les sources au format Merlin, il permet de désassembler à l'octet près les fichiers binaires, systèmes, GS/OS et autres exécutable et permet même de travailler les ressources de code. Il vous est possible aussi de désassembler n'importe quel type de données (son, image). En un mot, un petit BIJOU.

Tous les logiciels freeware/shareware doivent être disponibles auprès du GS/CLUB.
Pour Ultima I, voici l'adresse de Vitesse :

VITESSE INC
P.O. BOX 929
LA PUENTE, CA 91747-0929
USA

La dernière version de DreamGraphix est disponible auprès du BIG RED (qui finalement a décidé de continuer son activité en 1995) :

BIG RED COMPUTER CLUB
423 Norfolk Avenue
Norfolk, NE 68701-5234
USA

Si vous n'êtes pas abonné au GS/Club (ce qui est regrettable), les logiciels de chez Brutal Deluxe sont disponibles chez eux :

Brutal Deluxe Software
11 rue Emile Fourcand
33000 BORDEAUX
FRANCE

La carte graphique Second Sight SVGA

par Sequential Systems

par LOGO et ZARDOS

La carte graphique TurboRez dont nous vous avons déjà parlé l'an dernier n'est pas encore disponible. Du coup, c'est Sequential System (concepteur entre autre de la RamFast) qui crée une carte graphique pour **Apple IIgs** permettant d'augmenter la résolution graphique du GS. La carte nécessite pour l'affichage un moniteur SVGA (type PC). La carte est moins ambitieuse que la TurboRez mais à l'avantage d'être disponible de suite. Vous trouverez ci dessous les différentes caractéristiques de l'engin. Notons tout de suite qu'une carte graphique sans logiciel dédié ne sert à rien... mais la possibilité annoncée de compatibilité avec disquest est un point important. Disquest est un logiciel permettant d'exploiter les CD/Roms pour pc/mac en y extrayant les images et les textes. Jusqu'à présent, l'affichage des graphiques de faisaient en 320*200 en niveaux de gris mais l'apport de nouvelles résolutions au gs permettrait d'afficher les graphiques dans leur qualités originales.

Les nouvelles résolutions graphiques disponibles sont :

320*200	256 couleurs,
640*200	256 couleurs,
640*400	256 couleurs,
640*480	256 couleurs,
800*600	256 couleurs,
1024*768	256 couleurs.

et les nouvelles résolutions en mode texte sont :

80*43
80*50
80*60
132*60

La palette de couleur se choisit parmi 16,7 millions de teintes (Codage 24 bit).

La carte est livrée avec 512 Ko de ram, permettant d'accéder au mode 800*600. Il faudra rajouter de la mémoire vidéo (VRam) pour atteindre 1024*768. Elle émule sur l'écran SVGA les

résolutions graphiques standards du Ilgs (SHR 320/640 en 16 couleurs).

La carte permet d'afficher jusqu'à 640*400 en 256 couleurs sur l'écran standard du Ilgs en mode graphique et jusqu'à 80*25 en mode texte, ce qui permet d'éviter d'acheter un nouvel écran.

La carte ne comprend pas de puce dédiée à l'animation, mais la puce ZILOG Z180 peut émuler ce blitter car il fonctionne à 20Mhz. Le taux de transfert sur gs via dam est proche de 1 Mo/sec. Elle peut donc faire bouger l'écran, effacer l'écran très vite, faire des opérations de masks seule. La différence avec la TurboRez est qu'elle n'a pas de capacité d'overlay. C'est-à-dire de mixer plusieurs pages ensemble puis de n'en afficher qu'une seule.

Il est à noter qu'à la différence de la TurboRez, la SSS n'est pas automatiquement reconnue par le GS. En fait, on ne pourra pas avoir le Finder en 640*480 automatiquement, il faudrait ré-écrire l'outil QuickDraw.

La carte sera livrée avec un visionneur d'images aux formats GIF, TIFF, RIX, BMP, etc

Des logiciels tenant compte des nouvelles résolutions sont déjà annoncés : Disquest, GNO/ME, TelComII, Lord High Giffer, Imagequant, Dungeon Quest, Twilight II.

Avec un ROM03 ou un Apple IIe, la carte peut être placée dans n'importe quel slot alors qu'avec un ROM01, elle doit être dans le slot 3. Attention à la ZipChip...

Le prix d'introduction devrait être de de \$179.95 mais passera ensuite à \$199.95. La carte est vendue entre autre par Quality Computer, disponibilité prévue, fin janvier 1995.

Régler le flou de votre moniteur Apple

par Zardos

Si l'unité centrale de votre IIgs n'est que peu sensible au vieillissement, il en va tout autrement pour votre moniteur GS. Et c'est normal, bien qu'étant d'excellente qualité, votre moniteur Apple (en réalité un mitsubishi) peut être victime de deux maux assez répandus :

- Il met du temps (5 minutes) pour retrouver ses couleurs, il est plus sombre que d'habitude au départ. Le seul remède consiste à le laisser chauffer 5 minutes. Après tout ce n'est pas gênant, car tout redevient parfaitement normal au bout de quelques temps.

- L'affichage est flou. Bien sur, vous qui travaillez sur votre gs régulièrement vous ne vous en rendez pas compte car cela arrive petit à petit. Votre moniteur est donc certainement flou sans que vous le sachiez ! C'est souvent en comparant avec un autre moniteur placé à côté que l'on s'en rend compte. Là aussi pas d'affolement, le remède existe et il est assez simple à mettre en place : en effet, il existe un bouton de réglage pour la netteté (focus) dans le moniteur mais qui n'est accessible que de l'intérieur. Il va falloir donc démonter le capot arrière du moniteur :

Pour cela, prenez le moniteur sur vos genoux et munissez vous d'un tournevis cruciforme pour retirer les 4 vis visibles sur le panneau arrière du moniteur.

Une fois les 4 vis retirées, soulevez doucement le panneau arrière car il est encore rattaché au moniteur par les fils allant à la plaquette des interrupteurs/potentiomètre qui se trouve sur le côté du moniteur.

Une fois que vous avez retiré le capot arrière, retirez la vis cruciforme qui maintient le panneau avec les boutons, ce qui libérera complètement le panneau arrière.

Repérez, en vous aidant de la photo, le bouton de réglage (à droite, en noir) du FOCUS (indiqué juste au dessus).

Rebranchez le moniteur au GS et allumez le tout. Allez dans le control panel, mettez vous en 80 colonnes, texte en blanc et fond bleu foncé. Réglez la luminosité et le contraste pour avoir la meilleure image possible.

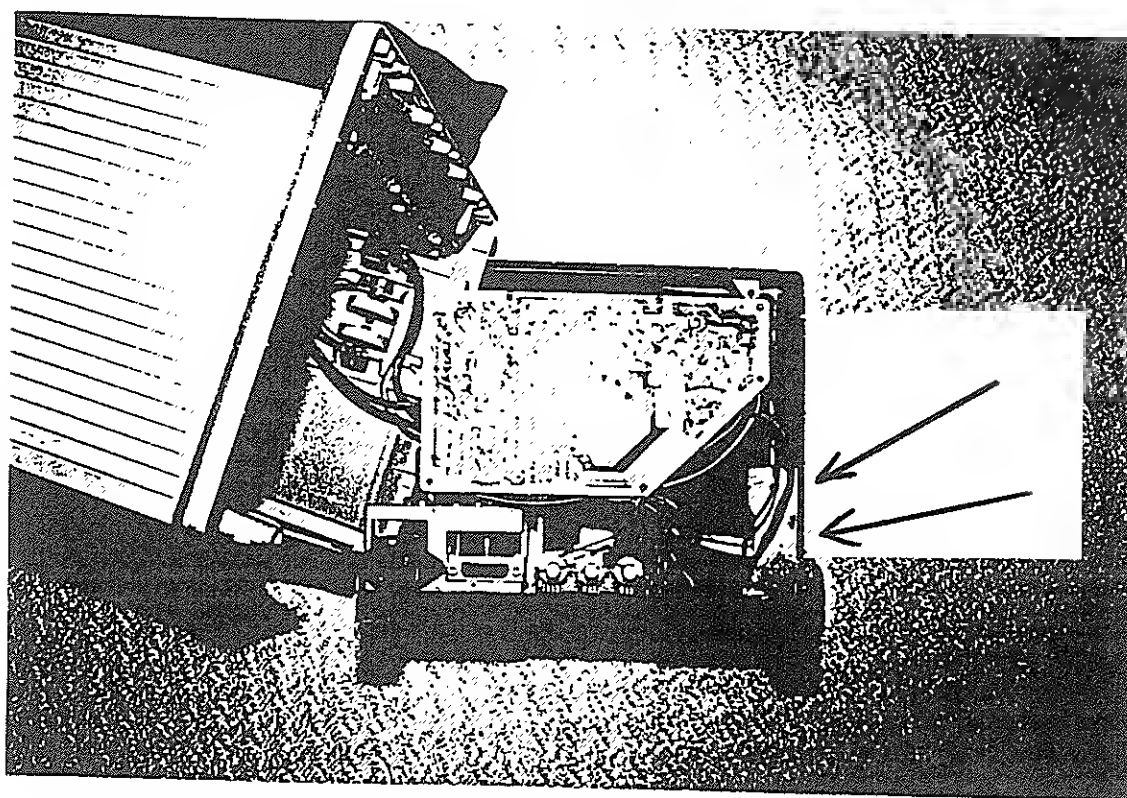
Il s'agit maintenant de régler le focus tout en regardant l'écran pour voir le résultat. Utiliser pour cela un tournevis plat, si possible isolé sur les côtés. C'est une manoeuvre assez délicate car on est obligé de tendre la bras tout en essayant d'éloigner le visage le plus possible de l'écran pour mieux y voir. Passez éventuellement sous le Finder pour avoir un affichage en 640 et essayer de faire apparaître le curseur sur un fond blanc, ce qui représente l'entité la plus fine affichable par le GS. On obtient ainsi la possibilité de se régler le mieux possible.

Une fois que le réglage est effectué, vous pouvez tout débrancher et remontez le tout. Attention, la vis tenant le panneau avec les boutons va certainement tomber au fond du moniteur (inévitables les premières fois, m'enfin on vous aura prévenu...).

PENDANT TOUTE LA DURÉE DE L'OPÉRATION ATTENTION À NE PAS TOUCHER L'INTÉRIEUR DU MONITEUR (qu'il soit branché ou non) CAR 20000 VOLTS CA SECoue !!!

L'opération est à renouveler environ tous les 6 mois...

Voici sur cette photo les deux potentiomètres à régler.
Leurs emplacements sont indiqués par des flèches.



PICVIEWER

par Brutal Deluxe

Voici une contribution de Brutal Deluxe pour les utilisateurs du Finder de l'Apple //gs qui sont en manque de mémoire!

Depuis l'avènement du système 6.0.1 et de l'Apple InterApplication Communication, de nombreux afficheurs d'images sont nés. Tous supportaient les principaux formats de fichiers d'images de l'Apple //gs. Ils étaient utiles mais prenaient beaucoup de place en mémoire et sur disque.

Notre idée était donc simple: Moins j'utilise de mémoire, mieux c'est!
Et donc, PicViewer™ fut développé.

La version 1.0 supporte les formats de fichiers suivants:

- Binaire 16/256/3200 couleurs
- Format Français 3200 couleurs (APP & NRL)
- PaintWorks™ 16/256 couleurs
- PackBytes 16/256/3200 couleurs
- Apple Preferred Format 16/256/3200 couleurs
- Unpacked screen 16/256/3200 couleurs
- DYA 3200 couleurs
- Animation (fichiers animations, type \$c2)
- DreamGraphix™ 16/256/3200 couleurs
- Fichier icône

En ce qui concerne les fichiers d'animation, si la taille du fichier est supérieure à la mémoire disponible, PicViewer en charge le maximum en mémoire puis anime cette partie chargée. Les autres programmes ne le faisant pas.

Comme vous pouvez le voir, le programme (de 8ko seulement) supporte les nouveaux et anciens formats d'images. Il travaille avec les images 16, 256 ou 3200 couleurs, en mode 320 ou 640. PicViewer est livré avec un fichier icône contenant un ensemble d'icône pour chaque type d'image existant sur le gs. Il est donc vivement conseillé de copier ce fichier dans votre répertoire */Icons/ et de rechercher d'enlever vos anciens icônes représentant des fichiers images, ceci pour éviter le mélange.

PicViewer est cependant limité en trois points :

- PicViewer peut n'afficher qu'une partie de vos images. En effet, si vous avez des images Paintworks™ qui en mode 320 font 320*400, vous ne

verez que les 200 premières lignes. Il en est de même pour tous les types d'images dont la taille est supérieure en mode 320 ou 640 à 200 lignes. Il n'est pas possible de scroller pour voir le bas de l'image.

- Il ne gère pas les images 3200+, ce sont des images 3200 couleurs dont la résolution verticale est supérieure à 200 lignes. Le seul logiciel capable de créer de telles images est Prizm™, et il n'existe que très peu d'images de ce type (nous n'en avons pas...) et leur intérêt est très limité vue que DreamGraphix ne les charge pas et qu'un scroll vertical en 3200 couleurs est impossible (on ne peut visualiser une image 3200 uniquement si elle est immobile).

- Les images APF (Apple Preferred) peuvent avoir une taille quelconque, cela peut être 20*20 pixels comme 3000*3000 pixels. Cependant, aucun logiciel de dessin ne permet de créer des images plus grandes que 320*400 (en mode 320) ou 640*400 (en mode 640). PicViewer gère correctement les images de petite taille (comme par exemple 20*20) mais ne garantit rien pour les images de très grande taille. Dans tous les cas il affichera au moins une fenêtre de 320*200 avec un bout de l'image.

Pour conclure, voila les avantages de l'extension:

- freeware
- compatible The Manager™
- prend peu de place en mémoire vive (8 Ko, contre 50 Ko pour
FinderView)
- supporte les fondus écrans
- supporte les formats de DreamGraphix™
- supporte tous les formats 3200, y compris les folkloriques (DYA...)
- permet de visualiser directement les fichier icons
- est utilisable comme NDA avec OpenAny
- permet enfin de visualiser les grandes animations (ex CANYON : 4
Mo)
- fournit un ensemble d'icône pour tous les types d'images

PicViewer est disponible auprès du GsClub.

LA MULTIPLICATION

par LOGO

Nous allons aborder aujourd'hui la théorie de la multiplication assembleur.

Le but de la routine est de calculer le produit de deux nombres 8 bits (dont les valeurs sont comprises entre 0 et 255) et de fournir un résultat sur 16 bits.

L'exercice que vous pourrez faire est de modifier la routine de telle manière à multiplier deux nombres de 16 bits et de produire un nombre sur 32 bits.

I/ LA THÉORIE

Soit deux nombres à multiplier: 5 et 5.

Leur représentation binaire sera donc: $(5)_b=10 \Rightarrow (00000101)_b=2$.

Si nous faisons une multiplication normale, nous trouverions:

```

      00000101
    * 00000101
    -----
    = 00000101
      00000000
    00000101
    -----
    0000011001   qui est bien égal à 25 en décimal (16+8+1)
```

II/ L'ALGORITHME

```
VAR multiplicateur,multiplicande : octets
    résultat : entier
```

```

multiplicateur <- 5
multiplicande <- 5
résultat <- 0
```

```

A <- 0
pour X de 8 à 0 pas -1
  décaler multiplicateur de 1 bit à droite
  si retenue mise alors aller en (1)
  résultat <- résultat + multiplicateur
```

```
(1) décaler multiplicande de 1 bit à gauche
```

fin_pour (boucle)

A et X étant les registres du 65c816

III/ LA ROUTINE

```
    clc
    xce
    rep  #$30          ; mise en 16 bits des registres

    lda  #5             ; affecte 5 au multiplicande
    sta  multiplicande
    lda  #5             ; affecte 5 au multiplicateur
    sta  multiplicateur
    stz  resultat       ; met le resultat à zéro

    ldx  #8             ; boucle avec X
    lda  #0             ; initialise A à zéro
]lp  lsr  multiplicateur ; décale de 1 bit à droite
    bcc  next          ; si C=0, on a un zéro dans la
retenu e
    lda  multiplicande ; sinon,
    clc          ; résultat=résultat+multiplicande
    adc  resultat
    sta  resultat
next  asl  multiplicande ; décale de 1 bit à gauche
    dex
    bne  ]lp          ; boucle 8 fois

    sec
    xce
    sep  #$30
    rts              ; fin de la routine

multiplicande  ds  2    ; paramètres indispensables
multiplicateur ds  2
resultat       ds  2
```


Correction Brutal Launcher (2)

par Brutal Deluxe

Et encore une gourde, il y avait une inversion de lignes dans la routine suivante.

Voici la version corrigée qui fonctionne sans problème.

Il faut modifier comme suit la routine qui met les bons vecteurs (nous ne gérons pas la version 0 de la ROM, qui a cette version?):

```

                                LDA romID           ; En fonction de la révision
                                CMP £$0003         ; de la rom, met les bons
pointeurs                      BEQ doROM03         ; Le programme gère les
roms 01 et 03                  LDA £$B7CC
                                STAL $E10011
                                lda £$adb9         ; À RAJOUTER
                                stal $e10049
                                LDA £$B5DE
                                LDX £$B6F4
                                BRA doROM04
doROM03                        LDA £$BC6C
                                STAL $E10011
                                lda £$cf28         ; À RAJOUTER
                                stal $e10049
                                LDA £$BA18
                                LDX £$BB7A
doROM04                        STAL $E10031
                                STAL $E1006D
                                TXA
                                STAL $E10095
                                CLI
```

IN ENGLISH IN THE TEXT

par ZARDOS & LOGO

Les pages suivantes contiennent diverses informations absolument indispensables pour tout **GS users** français. Sachant qu'il n'existe plus de distributeurs/revendeurs de matériels ou de logiciels pour l'**apple //gs** en France, la seule solution pour se fournir reste les états unis. Mais là encore rien n'est simple, car il faut trouver des sociétés vendant en dehors des états unis ainsi que la liste et les prix des produits. La meilleure solution pour obtenir régulièrement ces informations est de s'abonner à des revues américaines. Vous trouverez donc aussi une liste de revues particulièrement intéressantes. Le **GS/CLUB**, que nous saluons au passage, constitue une très bonne source d'informations générales et de logiciels du domaine public pour quelqu'un ne désirant pas s'embêter.

La seule chose dont vous ayez besoin pour commander du matériel au états unis est une carte bleue visa internationale. Allez voir votre banquier pour en demandez une. La méthode pour passez commande est simple :

- Indiquez clairement votre nom, prénom, adresse, sans oublier FRANCE, et votre numéro de téléphone/fax et, si vous en avez une, une adresse E-mail (adresse Internet).
- Faites la liste des produits qui vous intéresse.
- Indiquez votre numéro de carte bleue avec la date d'expiration (signalez que c'est une visa internationale).
- Choisissez votre mode de transport : SURFACE (par la terre) ou AIR MAIL (par avion). Sachez que les délais de livraisons sont d'environ 2 semaines par l'avion et jusqu'à 1 mois et demi par SURFACE.
- Rédigez tout cela en anglais, bien sur.
- Envoyez votre commande soit par courrier, soit par fax si votre correspondant en a un.

Ne faites jamais le total car les prix ne sont que rarement connus à l'avance. En effet les frais de ports et taxes ne sont pas indiqués sur les publicités. Il faudra dans certains cas payer en plus des frais de douane (à hauteur de 20% du total) en France. Avec un dollar au alentour de 5,50 f, le coût total de l'opération est de toute façon toujours moins élevée que si vous aviez dû acheter le matériel à un hypothétique revendeur français. Certains revendeurs américains n'acceptant pas les cartes bleue, la solution consiste à envoyer du liquide dans une enveloppe craft (marron). Pour avoir des dollars en France, il suffit de se présenter à la banque de france (attention au taux de change...). Des billets de \$20 feront parfaitement l'affaire.

Dans les pages suivantes vous trouverez les publicités pour :

- ByteWorks : Unique source pour trouver les livres sur le **gs** et tous les outils de programmation. Vous y trouverez aussi les produits créés par Mike Westerfield comme le dernier tableur **Quick Click Calc**. En un mot, indispensable pour les programmeurs.

- **Alltech Electronics** : revendeur disposant d'un grand choix de matériel couvrant tous les domaines (claviers, accessoires PCT, mémoires...). Notez la présence de la carte graphique SecondSight.

- **Revue GS+** : grand coup de coeur pour ce début d'année. Cette revue peut être achetée seule ou avec sa disquette (par abonnement). Elle paraît tous les deux mois et le contenu est irréprochable : articles de fond, nouveautés, sharewares/freeware, publicités... Que du bon !!!

- **ShareWare Solution II** : L'abonnement pour **2 ans** est de **\$50**, soit environ **150 f** par an pour 6 numéros. L'envoi est effectué par avion et Joe Kohn (l'éditeur) propose à ses abonnés un parc de domaine public impressionnant pour un prix très raisonnable : \$5 par disquette, port compris, partout dans le monde. La revue parle beaucoup des shareware/freeware mais aborde aussi des sujets de fond (modems, internet...) et l'actualité du **GS**. Les abonnés ont aussi droit à toutes sortes de réduction pour l'achat de logiciels/matériels chez la plupart des revendeurs. Autant dire que le prix de l'abonnement est vite amorti. Attention, Joe ne prend pas les cartes bleues, il faut donc envoyer du liquide (cf Banque de France). Joe dispose d'une adresse internet, il répond au courrier très vite (dans la semaine) et est toujours prêt à rendre service. Il suffit ainsi de lui envoyer un mail si on a pas reçu un numéro (perte postale...) pour qu'il en renvoie un nouveau dans la semaine alors que ce genre d'opérations avec des grandes revues comme **IIA**live est quasi impossible (j'attends toujours...). La revue est écrite, mise en page et imprimé avec un **GS** !!!

Pour finir nous vous avons récupéré les pages de publicité parues dans le dernier **GS+** concernant la sortie prochaines des deux cartes graphiques sur **GS**. Vous trouverez toutes les informations sur ces deux cartes dans les numéros de la **PI**. Notre coeur penche plus pour la **TurboRez**, mais dès que nous aurons ces cartes en main, vous aurez droit à un test complet.

Apple II/OS Programming Languages		Apple II/OS Productivity Tools
GS-21	QuickCheck Calc	NEW
GS-01	WLogo	\$60.00
GS-03	HyperLogo	\$60.00
GS-04	ORC/AR Assistant	\$75.00
GS-05	ORC/ARascal Compiler	\$95.00

	Apple II's Programming Products
CPS-09 Design Master	\$40.00
CPS-10 ORCA/Disassembler	\$70.00
CPS-08 ORC/Assembler BASIC	\$30.00
CPS-06 ORC/NAC Compiler	\$95.00
CPS-07 ORC/MAModule-2 Compiler	\$95.00

(S-11	OKC/McBryer	\$30.00
-------	-------------	---------

GS-12	Building Tools	\$35.00
GS-13	ORC/AS/Shell Source	\$25.00
GS-14	AS/Shell to ORC/AS	\$25.00
GS-15	Utility Pack #1	\$25.00
GS-16	Prog. Ref. for 6.0 & 6.0.1	\$50.00
Apple II/III/SoftStudy Courses		
GS-17	Learn to Program in Pascal	\$50.00
GS-18	Teachnig Prog. in Pascal	\$75.00
GS-19	Learn to Program in C	\$50.00

GS-20	Toolbox Proge. in C	\$75.00
Other Apple IIcs Products		
GS-01	Early Duckling Talking	

	Storybook	New Price: \$15.00
Apple II Programming Products		
B-03	ORCA/MI Assembler	\$60.00
II-04	MIOS+ Debugger	\$25.00
II-05	ORCA/MI O/S Source	\$25.00
II-06	Floating Point Libraries	\$25.00

Apple II Products	
II-41	\$10.00
Crash (file Encryption)	
II-42	\$10.00
Byte Paint	
Apple II Apple Products	
Apple II II-41	\$19.00
Apple II II-42	\$14.00
Apple II II-43	\$14.00
Apple II II-44	\$14.00
Apple II II-45	\$14.00
Apple II II-46	\$14.00
Apple II II-47	\$14.00
Apple II II-48	\$14.00
Apple II II-49	\$14.00
Apple II II-50	\$14.00
Apple II II-51	\$14.00
Apple II II-52	\$14.00
Apple II II-53	\$14.00
Apple II II-54	\$14.00
Apple II II-55	\$14.00
Apple II II-56	\$14.00
Apple II II-57	\$14.00
Apple II II-58	\$14.00
Apple II II-59	\$14.00
Apple II II-60	\$14.00
Apple II II-61	\$14.00
Apple II II-62	\$14.00
Apple II II-63	\$14.00
Apple II II-64	\$14.00
Apple II II-65	\$14.00
Apple II II-66	\$14.00
Apple II II-67	\$14.00
Apple II II-68	\$14.00
Apple II II-69	\$14.00
Apple II II-70	\$14.00
Apple II II-71	\$14.00
Apple II II-72	\$14.00
Apple II II-73	\$14.00
Apple II II-74	\$14.00
Apple II II-75	\$14.00
Apple II II-76	\$14.00
Apple II II-77	\$14.00
Apple II II-78	\$14.00
Apple II II-79	\$14.00
Apple II II-80	\$14.00
Apple II II-81	\$14.00
Apple II II-82	\$14.00
Apple II II-83	\$14.00
Apple II II-84	\$14.00
Apple II II-85	\$14.00
Apple II II-86	\$14.00
Apple II II-87	\$14.00
Apple II II-88	\$14.00
Apple II II-89	\$14.00
Apple II II-90	\$14.00
Apple II II-91	\$14.00
Apple II II-92	\$14.00
Apple II II-93	\$14.00
Apple II II-94	\$14.00
Apple II II-95	\$14.00
Apple II II-96	\$14.00
Apple II II-97	\$14.00
Apple II II-98	\$14.00
Apple II II-99	\$14.00
Apple II II-100	\$14.00
Apple II II-101	\$14.00
Apple II II-102	\$14.00
Apple II II-103	\$14.00
Apple II II-104	\$14.00
Apple II II-105	\$14.00
Apple II II-106	\$14.00
Apple II II-107	\$14.00
Apple II II-108	\$14.00
Apple II II-109	\$14.00
Apple II II-110	\$14.00
Apple II II-111	\$14.00
Apple II II-112	\$14.00
Apple II II-113	\$14.00
Apple II II-114	\$14.00
Apple II II-115	\$14.00
Apple II II-116	\$14.00
Apple II II-117	\$14.00
Apple II II-118	\$14.00
Apple II II-119	\$14.00
Apple II II-120	\$14.00
Apple II II-121	\$14.00
Apple II II-122	\$14.00
Apple II II-123	\$14.00
Apple II II-124	\$14.00
Apple II II-125	\$14.00
Apple II II-126	\$14.00
Apple II II-127	\$14.00
Apple II II-128	\$14.00
Apple II II-129	\$14.00
Apple II II-130	\$14.00
Apple II II-131	\$14.00
Apple II II-132	\$14.00
Apple II II-133	\$14.00
Apple II II-134	\$14.00
Apple II II-135	\$14.00
Apple II II-136	\$14.00
Apple II II-137	\$14.00
Apple II II-138	\$14.00
Apple II II-139	\$14.00
Apple II II-140	\$14.00
Apple II II-141	\$14.00
Apple II II-142	\$14.00
Apple II II-143	\$14.00
Apple II II-144	\$14.00
Apple II II-145	\$14.00
Apple II II-146	\$14.00
Apple II II-147	\$14.00
Apple II II-148	\$14.00
Apple II II-149	\$14.00
Apple II II-150	\$14.00
Apple II II-151	\$14.00
Apple II II-152	\$14.00
Apple II II-153	\$14.00
Apple II II-154	\$14.00
Apple II II-155	\$14.00
Apple II II-156	\$14.00
Apple II II-157	\$14.00
Apple II II-158	\$14.00
Apple II II-159	\$14.00
Apple II II-160	\$14.00
Apple II II-161	\$14.00
Apple II II-162	\$14.00
Apple II II-163	\$14.00
Apple II II-164	\$14.00
Apple II II-165	\$14.00
Apple II II-166	\$14.00
Apple II II-167	\$14.00
Apple II II-168	\$14.00
Apple II II-169	\$14.00
Apple II II	

3D Logo and Percentage


Here's just the program to make your IBMi and Macintosh friends wish they had an Apple II's. Imagine creating nice 3D images that float in front of your monitor and turning them into movies with just one line of code! You can do this and much more with our standard program, 3D Logo, or make Hi-PerStudio using Hi-PerStage. Add Talking Tools and both Logos talk!

G.S-02	MD Logo	\$60
Requires Apple IIc, 1.25M		
G.S-03	HP Logo	\$60
Requires HPertStudio 3.1, 1.75M		
G.S-17	T-shirt Tools	\$35


These authors have also published a book on the same topic, *How to Write a Successful Business Plan*, available from Entrepreneur Press, 10010 Wilshire Blvd., Suite 1000, Los Angeles, CA 90024, (800) 451-7234.

Apple IIcs, Programming Languages			
CS-21	Apple IIcs Productivity Pack	NEW	\$60.00
CS-22	Quick IIcs Calc.		
Apple IIcs, Programming Languages			
CS-02	W/Logo		\$60.00
CS-03	HyperLogo		\$60.00
CS-04	ORCA/AAI Assembler		\$75.00
CS-05	ORCA/AAI Compiler		\$95.00
CS-06	ORCA/AAI Compiler		\$95.00
CS-07	ORCA/AAI Module 2 Compiler		\$95.00
CS-08	ORCA/AAI Hyper BASIC		\$30.00
Apple IIcs, Programming Products			
CS-09	Design Master		\$40.00
CS-10	ORCA/AAI Assembler		\$30.00
CS-11	ORCA/AAI Debugger		\$30.00
CS-12	Talking Tools		\$35.00
CS-13	ORCA/AAI Lab Source		\$25.00
CS-14	Merlin to ORCA		\$25.00
CS-15	Utility Pack #1		\$25.00
CS-16	Prog. Ref. for 6.0 & 6.1		\$50.00
Apple IIcs, Self-Study Courses			
GS-17	Learn to Program in Pascal		\$50.00
GS-18	Toolbox Prog. in Pascal		\$75.00
GS-19	Learn to Program in C		\$50.00
GS-20	Toolbox Prog. in C		\$75.00
Other Apple IIcs Products			
GS-01	Ugly Duckling Talking Storybook	New Price: \$15.00	
Apple II Programming Products			
II-03	ORCA/AAI Assembler		\$60.00
II-04	MOXA Debugger		\$25.00
II-05	ORCA/AAI OS Source		\$25.00
II-06	Floating Point Libraries		\$25.00
Other Apple II Products			
II-01	Crypto (File Encryption)		\$10.00
II-02	Byte Paint		\$10.00
Apple II AT/DA Products			
ADPA-01	Apple II Floppy Disk Toolkit		\$19.00
ADPA-02	Apple II System 4 0.2		\$14.00
ADPA-03	Apple II Desktop		\$30.00
ADPA-04	Apple II Speech/LOT		\$69.00


Here's just the program to make your IBMi and Macintosh friends wish they had an Apple II's. Imagine creating nice 3D images that float in front of your monitor and turning them into movies with just one line of code! You can do this and much more with our standard program, 3D Logo, or make Hi-PerStudio using Hi-PerStage. Add Talking Tools and both Logos talk!




ORCA
The Perfect Time to Write a Top-Notch Program for Your Apple IIgs. With four languages in choice from one of them is bound to be just right for you.




FORTRAN
Every language comes with a complete programming environment, including a full screen editor and lists of utilities and sample code. The complexities even come with a desktop programming environment—you pick between the text environment or desktop environment, or even switch between them!




BASIC
While each package has everything you need for that language, they also work together. You only learn one environment, and it works for all of the languages. It's easy to mix languages in the same program, too. That makes ORCA the perfect system



C
Apple IIgs System 5.0.4 \$24.00
Apple IIgs System 6.0 \$24.00
Apple IIgs System 6.0.1 \$24.00
Apple II Tech. Ref. \$30.00
Apple IIc Memory Expansion Card Ref. \$15.00
Apple II Memory Expansion Card Tech. Ref. \$15.00
Apple II High Speed SCSI Card Ref. \$15.00
Video Overlay Card Development Kit \$19.00
AppShare Programmer's Guide for the Apple II \$30.00
XREF Apple II, Books and Notes \$20.00
Apple II GSDBG and Debugging Tools Ref. \$30.00
MPW IIgs Assembler \$100.00



MODULA
If you don't know how to program, our self-study courses will get you going. Our Learn to Program courses teach you a computer language and some basic programming concepts. Our Toolbox Programming courses have everything you need to learn to write your own desktop programs—including an abridged toolbox reference manual, so you don't need to buy any other books to get started.
Don't hesitate! Order yours today.
See GS-44 to GS-20 for prices and related products.



Pascal
Apple II High Speed SCSI Card Utilities \$70.00
DOS 3.3 User's Manual \$20.00
DOS 3.3 Programmer's Manual \$20.00
Apple II Pascal 1.3 \$69.00
Desktop Toolkit (ProDOS) \$30.00
Apple II High Speed 1 MB IIgs Upgrade \$15.00
GS/OS Devotee \$29.00
Direct Reference \$15.00
AppShare Programmer's Guide for the Apple II \$30.00
Release Notes (disk) \$4.00
Developer's Kit \$15.00
AppShare \$15.00

1000

(You must be a registered owner to get an upgrade.)

APDA-43	Misc. Notes	\$10.00
APDA-44	Apple II Fiscal Notes	\$4.00
APDA-45	HyperCard II Notes	\$3.00
APDA-46	Apple II Tech Notes (Full Set, APDA-40-45)	\$65.00
Addition, Weekly books		
AW-01	Apple IIcs Toolbox Ref. v2	\$28.95
AW-02	Apple IIcs Hardware Ref.	\$26.95
AW-03	Prog. Intro. to the IIcs	\$32.95
AW-06	Technical Intro to the IIcs	\$9.95
AW-07	Apple IIcs Firmware Ref.	\$24.95
AW-08	Apple IIc Tech. Ref.	\$24.95
AW-09	AppleSoft Tutorial	\$29.95
AW-12	ImageWriter IQ Reference	\$22.95
AW-14	Understanding Computer Networks	\$9.95
AW-15	Planning and Managing AppleLink Networks	\$18.95
AW-16	Technical Intro to the Apple IIcs	\$9.95
AW-17	Apple IIcs GS/OS Reference	\$28.95
AW-18	AppleSoft Programmer's Ref.	\$22.95
AW-19	Exploring GS/OS and ProDOS 8	\$21.95
AW-20	Assembly Language for AppleLink Programmers	\$18.95
AW-21	Bit of AppleSoft	\$9.95
AW-22	AppleSoft BASIC Toolbox (DOS 3.3)	\$9.95
Computer Books		
CP-01	Wagner, Machine Language for Beginners	\$19.95
CP-02	Good/Davis: Mastering the IIcs Toolbox	\$19.95
CP-03	Apple Machine Language (6502)	\$18.95
Quality Books		
QB-01	Bentley Apple ProDOS	\$12.95
QB-02	Supplement to BAPro	\$9.95
QB-03	Understanding Apple II	\$14.95
QB-04	Understanding Apple IIc	\$14.95
QB-05	Bentley Apple DOS (3.3)	\$12.95

10

They've managed to rescue several classic Apple II books. A lot of the data were written by Apple's staff and published through Addison-Wesley. I also found a timeless reference manual, the official source for decades of information about the Apple II. You'll also find some great titles from Computer Books & Quattro Books—treasures like *Trousers Beneath Apple DOS*.

Many of these books are out of print—so be sure and grab the ones you don't have now! Once we sell out of a particular title, we won't be able to

[illegible]

With rare exceptions, ABDA products will never go out of print. That's because they are generally designed for a broad readership, and are printed on high-quality paper instead of traditional print-on-demand. This means if you order an ABDA product we don't have, we'll print it. If you need an ABDA product, try, though, be sure you'd like it. It's not needed to print a product, it generally takes about 2 weeks between the time you order and the time it arrives.

APPLE II PERIPHERALS - UPGRADES - SERVICE PARTS - HARD DISKS SCHOOL & UNIVERSITY P.O.s ACCEPTED! - SCHOOL QTY. DISCOUNTS AVAILABLE*

RAM CHIPS

RAM Chips for your....
Expanding your... Apple IIGs Memory
Card, & GS-RAM, & RAMWorks, Super
Expander & Compatibles
768K Exp. Set (24 41256).....\$24.00
41256.....\$1.25
Expanding Your GS Juice, S&S AEGS
RAM + / II, CV Tech or Chinook 4000
41024 (1 Meg)\$3.00
Bank of 8.....\$24.00
Expanding Your AEGS-RAM Ultra or
RAM Pak 4 GS
44256 (256x4)\$4.00
Bank of 8.....\$32.00
Expanding Your OctoRAM, GS Sauce,
Q-RAM GS, Pacemark 4 Meg RAM Card
1 Meg SIMM\$24.00

Refurbished Printers

ImageWriter I.....\$129.00
ImageWriter I (Wide).....\$99.95
ImageWriter II.....\$199.00
ImageWriter II Sheet Feeder.....\$79.00
9 Pin Parallel Printer.....\$75.00
1W-I/II Ribbons.....6 for \$12.00
Print Heads
IW-I (Exch Only).....\$35.00
IW-II.....\$59.00
Epson 9 Pin Heads (Most).....\$59.00
We rebuilt print heads

Accessories

IIGs Internal Fan.....\$14.95
9 Pin Joystick, IIGs.....\$12.95
Mouse Pad (Rubber/Staticfree).....\$2.95

Cables & Switch Boxes

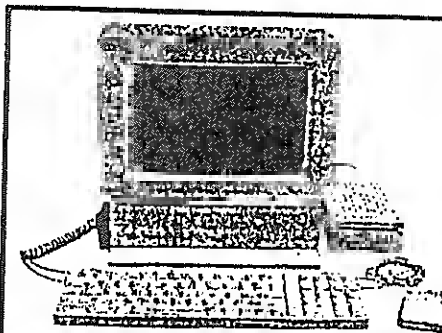
METAL, GBS Sysops. HST/v32bis
hardware link cables (Specify).....\$14.95
19 Pin Drive Converter.....\$14.00
IIGs, e.c. to ImageWriter I/II.....\$7.95
FullNet Connector.....\$14.95
Switch Boxes.....\$19.00 - \$29.00
ADB Replacement cable.....\$5.95
SCSI Cable, 25-50 or 50-50.....\$9.95
Power Cord (US or Int'l).....\$3.00

PERIPHERAL CARDS

Zip GS 7Mhz / 32K Cache.....\$159.00
Zip Chip 8 Mhz (I/II, I/c).....\$139.00
RAMFast SCSI Card (256K).....\$149.00

Manuals & Software

Misc. Software, Games, Utils,
More. \$5.95 to \$19.95. Ask For List.
Apple Manuals Avail. Ask For List



System Includes:

All New
AppleColor RGB
Monitor
External Apple 3.5"
Drive • Keyboard
Mouse • 1024K
System 6.0.1
ROM 03
\$599.00

More Apple IIGs Accessories

Apple ADB Mouse II (New) \$69.00..Refurb ADB Mouse \$49.00
Apple IIGs System 6.0.1 Disk/Manual Set.....\$35.00
Apple IIGs System Transport Case (Full System).....\$19.95
HandTrack Mini Trackball - ADB Compatible.....\$29.95

PC Transporter

101 Keyboard for PCT.....\$29.00
PCT IBM Keyboard Cable.....\$7.00
MS DOS 5.0 Package.....\$49.00
3.5" 720K Ad-on Drive.....\$49.00
4464 Zip /PCT Mem. Exp.....\$2. ea
TransDrive 5.25/3.5" Combo\$89.00

Motherboards/Service Parts

IIGs Power Supply Exch.....\$59.00
IIGs Power Supply (Refurb).....\$69.00
IIGs Keyboard Exchange.....\$55.00
IIGs Keyboard Refurb.....\$65.00
Apple I/II or I/c Case.....\$10.00
IIGs Case.....\$25.00
ROM 01 Motherboard Exch.....\$149.00
ROM 03 Motherboard Exch.....\$199.00
Upgrade: ROM 01 to ROM 03
W/Working ROM 01.....\$175.00
W/NonWorking ROM 01.....\$225.00

SoundMeister

.....
Stereo/Digitizer
For the Apple IIGs!
With Digital Session v1.0
SoundMeister Card.....\$69.00
SoundMeister & Speakers \$84.95

Modems

2400 External (New).....\$49.00
Omron Ext 2400/Fax/MNP5.....\$59.00
14.4 Ext. Fax/ MNP1-6 v.32bis \$99.00
Hardware Hndsk cable (IIGs) \$14.95

Bulk Disks

3.5" DSDD Disks 50 for.....\$12.50
3.5" DSHD Disks 10 for.....\$2.90

Alltech Electronics Co.

2618 Temple Heights, Oceanside, CA 92056

9-5:30 PM Mon.-Fri.

Orders Only:



Sales Inquiries: & Tech Support:

619/724-2404

619/724-2404

Fax (School PO's, Quotes, Info.):

619/724-8808

BBS (FutureNet #30) 300-14.4 v.32: 619/724-4660

SEQUENTIAL SYSTEMS

Enhanced DiscQuest Support & Photo CD!

Give your IIGs a Second Sight!

Second Sight: VGA Card for IIGs.....\$179.00

Second Sight & 14" SVGA 28 d.p.Mon.....\$399.00

Q-Talk LTO (AppleTalk & 32K for IW-II).....\$69.00

RAM Cards

Apple 1 Meg Memory Exp. with 1 Meg.....\$39.00

GS-RAM IV 4 Meg w/zip type chips.....\$109.00

GS SuperRAM 4 Meg with 1 Meg.....\$74.00

GS Super RAM w/2 Meg \$99.00. 4 Meg \$119.00

SCSI Hard Disks

40 Meg External Drive (Quantum).....\$139.

RAMFast SCSI Card Rev D 3.01ez.....\$139.

SyQuest 44.....\$259.00 SyQuest 88.....\$359.

External SCSI Drive Cases

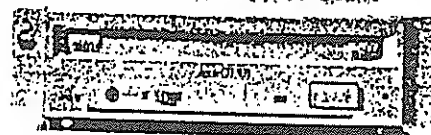
Case & P/S for 3.5" or 5.25" HH.....\$45.

Case & P/S for 3.5" Drive (1.5" or less).....\$45.

Case & P/S for Full Height 5.25" or 2 HH.....\$65.

Case & P/S for Quantum ELS/EPS Drive:

Power provided via any free DB19 port.....\$19.



DiscQUEST.... \$79.00

DiscQuest: CD ROM for your IIGs!

Sequential Systems CD ROM Software

DiscQuest (Incl. Family Doctor).....\$79.00

DiscQuest & CD 150.....\$265.00

DiscQuest, CD 150 & RAMFast.....\$395.00

Apple CD-ROM 150 External.....\$189.00

Monitors

AppleColor RGB, IIGs (Refurb).....\$169.00

AppleColor RGB IIGs (NEW).....\$225.00

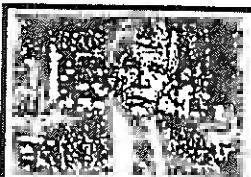
Amazing SVGA 14" 28 DP (For SS).....\$225.00

Apple Color Comp or Color 100 (exch).....\$109.00

Composite Green (Refurb).....\$29.00

Apple Monitor II (Refurb).....\$49.00

Apple Monitor III (Refurb).....\$35.00



With Allison™
V.105.
Instantly grab's
from any video
source. Upgrades
available. Call.

*** Reduced ***

VisionPlusEnhanced IIGs \$149.00

Apple FDHD \$199.00

Disk Drives

5.25" Generic Full Height w/19 Pin.....\$69.00

5.25" Apple Disk II (Refurb) add \$10.00 for above.

Apple DuoDisk 5.25" Exch.....\$129.00

Apple DuoDisk 5.25" (Refurb).....\$159.00

AppleDisk 3.5" (Platinum).....\$165.00

AppleDisk 5.25" (Refurb).....\$165.00

Apple FDHD (SuperDrive) New.....\$199.00

Apple 3.5" 800K Drive Service Exchange \$85.00

CA Residents please add 7.75% Sales Tax • COD Orders, Cash/Certified Funds Only • Minimum Shipping & Handling Charge \$5.00 (This covers most orders) • Some products are refurbished products and carry a 120 day warranty. • New products are covered by a one year warranty. All Repairs are warranted for 120 days. • Some RAM Chips may be new but pulled, all RAM has a one year warranty. • NO Returns without an RMA number please call before shipping anything back to us. • A 20% Restocking Fee is applied to all returns due to incompatibility or unwanted product or Products purchased in error. Please be sure what computer you have before placing an order. • Educational P.O.s Accepted, Orders on ACC only. • Prices and availability subject to change at any time without any notification whatsoever. • Discounts on certain merchandise only and min. Qty Applies

APPLE IIGS® OWNERS, ARE YOU SICK?

Are you sick of being treated like a second-class citizen just because you own an Apple IIGS? Are you tired of hunting high and low to find useful information about your IIGS? Don't you wish there was a magazine that took your IIGS seriously? Well there is!

Published since 1989, *GS+*™ Magazine is the only Apple IIGS *specific* Magazine and Disk publication. It's also the only Apple II Magazine that is written, edited, and laid out entirely on the IIGS! In each issue of *GS+* Magazine, you will find reviews of IIGS specific products, articles about using your IIGS, IIGS tips and hints, and tons of other great stuff that will help you get the most out of your IIGS.

BUT WAIT! THERE'S MORE!

Each issue of *GS+* Magazine comes with a companion 3.5-inch diskette that is packed with useful programs designed *specifically* for your IIGS! What kind of programs? Well, how would you like a New Desk Accessory (NDA) text editor that allows you to edit and *print* ASCII, Teach, AppleWorks® Classic Word Processor, AppleWorks GS Word Processor, and Source Code files from inside any desktop program? How about a telecommunications NDA that allows you to go online and do XModem file transfers from inside any desktop program? How about an Init that lets you manage your windows with only a few keystrokes? And how would you like it if we threw in the source code too? Well, we do! That's right, *every* program on the *GS+* Disk comes complete with source code!

HOW MUCH DOES IT COST?

Would you believe only \$36 a year? That's right, a one year (6-issue) subscription to *GS+* Magazine and Disk is only \$36! If you don't want the disk, the magazine alone is only \$18 a year.

If you aren't quite sure that *GS+* Magazine is for you, we'll be more than happy to help you make up your mind. Send us \$4 along with your name and address, and we'll send you a copy of the latest issue of *GS+* Magazine. If you want the magazine and the companion disk that goes with it, the total cost is only \$8. Just send in the form below and we'll take care of the rest!

Send this form to:

GS+ Subscription Services
P. O. Box 15366
Chattanooga, TN 37415-0366

Name: Phone: (.....).....
Address:
City: State: Zip:

Please ✓ item you wish to order:

- ☐ 1-yr subscription (mag + disk) - \$36
- ☐ 1/2-yr subscription (mag + disk) - \$20
- ☐ 1-yr subscription (mag only) - \$18
- ☐ 1/2-yr subscription (mag only) - \$10
- ☐ Sample issue (mag + disk) - \$8
- ☐ Sample issue (mag only) - \$4

Please ✓ delivery method:

- ☐ Third Class to U.S. - free
- ☐ First Class to U.S., or
Canada/Mexico, or Foreign
surface - \$2.00 per issue
- ☐ Foreign Air Mail - \$5 per
issue

Please ✓ payment method:

- ☐ Check or money order enclosed
- ☐ Bill my MasterCard
- ☐ Bill my VISA
- Card #:
- Expiration Date:/.....
- Signature:

Make check or Money Order payable to "EGO Systems." If you prefer to order by phone with your credit card, give us a call at 1-800-662-3634 (outside of the United States, call 615-332-2087), Monday through Friday, between 9 am and 5 pm Eastern Time. Or, you can FAX your order to us at 615-332-2634. *GS+* Magazine is published bi-monthly, so please allow up to 12 weeks for delivery of first issue of a subscription. (Sample Issues are mailed immediately.) Tennessee residents must add 7.75% sales tax. Please remember to indicate delivery method and include additional charge if indicated. *System 6.0.1, 4MB of RAM, and a hard disk are recommended for disk subscriptions.* *GS+* is a trademark of EGO Systems. Apple II, Apple IIGS, and AppleWorks are registered trademarks of Apple Computer, Inc.

SUBINFO BW1

Shareware Solutions II

Volume 2, Issue 1

Shareware Solutions II is published bi-monthly by Joe Kohn, 166 Alpine Street, San Rafael, CA 94901-1008.

Writer/Publisher: Joe Kohn
Roving Reporter: Cynthia Field
Proofreader: Jane Kos

All contents of Shareware Solutions II copyright (©) 1994 by Joe Kohn. All rights reserved. Nothing may be reprinted or reproduced, in whole or in part, in any media without the prior written consent of Joe Kohn.

Available by subscription only, the North American rate is \$35 for a 12 issue subscription; for overseas air mail delivery the cost for a subscription is \$50. Shareware Solutions II comes with a pro-rated money back guarantee.

Make all checks or money orders out to Joe Kohn. US Funds Only. Sorry, but no charge cards, purchase orders or COD orders will be accepted.

This newsletter was created entirely with an Apple IIGS. All articles written in AppleWorks v3.0. Page Layout prepared in AppleWorks GS. Printing was done on a Hewlett-Packard LaserJet IIP Plus, connected to the IIGS courtesy of Vitesse's Harmonie. The use of TrueType fonts is courtesy of WestCode Software's Pointless.

E-Mail Addresses:

AOL: JOKO (until 11/1/94)

CIS: 76702,565

GENIE: JOE.KOHN

INTERNET: joko@crl.com

you for your support, patience and encouragement.

Never in my wildest dreams did I ever imagine a Super Hi Res data entry and retrieval system for AppleWorks Classic, but thanks to the above named people, that's exactly what we now have.

As a reminder, Contacts GS is available to subscribers for \$20, plus \$3 for Priority Mailing to US destinations, or \$5 for Air Mail delivery anywhere else. Prices for non-subscribers are \$5 higher.

Ultima 1

The length of time it took for Contacts GS to be released was trivial compared to the amount of time it took Burger Bill Heineman to get his updated GS/OS version of "Ultima 1: The First Age of Darkness" released; that project took 2.5 years.

When originally released 10 years ago, Ultima 1 was a DOS 3.3 based fantasy role playing adventure game that worked in the single hi res graphic mode on an Apple II+. Ultima proved to be such a popular game for the Apple II that it went on to spawn a slew of sequels and was eventually ported to every conceivable computer platform on the market.

In early 1992, Bill Heineman decided that he would take it upon himself to update the classic fantasy role playing game so that it would run under, and take advantage of, the GS/OS operating system. He convinced fellow Interplay employee Scott Everts to add eye catching super hi res graphics, and he was able to get master musician Tony Gonzalez to com-

pose a beautiful sounding synth-Lab based musical sound track. With all the improvements, the essential elements of game play on the GS/OS version of Ultima 1 remain remarkably true to the original game.

Burger Bill's updated Ultima 1 project was actually completed more than two years ago. What prevented it from being released at that time is that no Apple II software publishing company wanted to take the financial risk involved in licensing a program from another company. Finally, Vitesse stepped forward and accepted the challenge and took the risk. And the IIGS world is better for it. We now have a wonderful new version of a classic game, complete with mazes and underground passages to navigate, enemies galore to do battle with, and countless treasures and magic spells to amass.

Ultima 1 retails for \$39.95 plus \$6 for shipping and handling, and is available directly from Vitesse (PO Box 929, La Puente, CA 91747-0929. 818-813-1270 or 800-777-7344).

According to Bill Heineman, if Vitesse is financially successful with Ultima 1, it's possible that they would be willing to take additional risks in the future by licensing other games that Bill can port and update to work on the IIGS. The two titles being considered are SimCity and Wolfenstein 3-D. Maybe some day we will see IIGS versions of those games but then again, maybe we won't; time will tell.

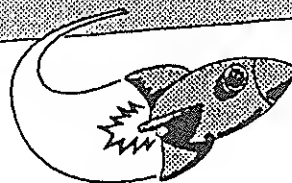
As a fascinating bit of Apple II trivia, the original Ultima 1 was programmed by Richard Garriot, son of former NASA Astronaut Owen Garriot. The elder Garriot flew in space twice; first in an

Less than \$250

TurboRez GSTM

The Animation Machine

Coming Soon...



Brilliant Color **AND** Dynamic Full-Screen Animation on your IIGS ? Yes !

You will have a choice when it comes time to get a video card for your GS. Other products focus mainly on supporting very-high resolution SVGA-type monitors. Here at RezTek, our emphasis is on high-speed, fluid animation for your multimedia application needs. With a TurboRez card installed, your GS will have the power it needs to handle any 2D animation job you pass its way, as well as tackle even more demanding tasks like generating realtime, fully texture-mapped, 3D universes for you to explore (a la DOOMTM).

HIGH-SPEED BLITTER

TurboRez incorporates a scalable blitter that operates at 16 megapixels/sec. The scaling hardware allows a source bitmap to be stretched/shrunk as it's drawn.

MULTIPLANE TECHNOLOGY

The multiplane feature allows up to 4 image planes to overlay each other. This eliminates redrawing overlapping objects.

HARDWARE LINE DRAWING

Extremely fast line-drawing, coupled with the realtime scaling feature of the blitter, is the key to TurboRez's ability to handle high-speed texture mapping.

DISPLAY LIST COPROCESSOR

The DLC is a custom microcontroller that can control all aspects of TurboRez operation independently of the GS's cpu.

TurboRez not only allows true- 256 color displays but also has an extended palette feature that lets you put up to 7000+ colors onscreen. The TurboRez card is not slot specific. It is totally transparent to and does not interfere with your regular GS applications. It uses the standard GS video port and RGB monitor. (An adaptor to drive a VGA monitor in 640 mode will be available)

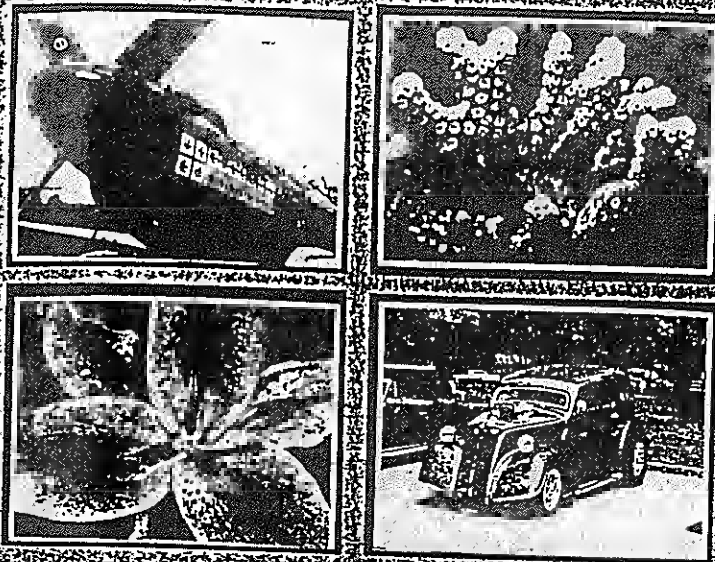
Note: There's no need to order just yet. We're busier than Santa's elves getting TurboRez ready for production. More details and shipping dates should be available in the next issue of GS+.

RezTek 2301 Cotton Ct Santa Rosa, Ca 95401 707-573-9257 Genre: REZTEK

RezTek
Graphics
Enhancement
"Color In Motion"

Brilliant Color on your Apple IIGS?

YOU BET



Actual, unretouched display photographs of an Apple IIGS with a Second Sight video card and a VGA monitor.

Same images displayed on a standard Apple color monitor without a Second Sight video card.



For more information call:

SEQUENTIAL SYSTEMS

1-800-759-4549

America's Leading Apple II Source

- ◆ Uses standard VGA or Apple Color Monitor
- ◆ Display a palette of 256 colors from 16M
- ◆ Supports Apple II Text and Graphics modes
- ◆ Includes graphics display software for TIFF, GIF, PICT and KODAK Photo CD images
- ◆ Ideal for use with DiscQuest, DiscQuest Encyclopedia and CD-ROM text and images

Finally, state-of-the-art video for your Apple IIGS. Whether you're using discQUEST™ to view HiRES graphics from CD-ROM or typing a text document in GS/OS it will look better than ever. Use your existing color monitor, add a new VGA or both! For you IIGS, it's Second Sight!

SECOND

sight™

High-Resolution 8-bit color video card for
Apple IIGS computers

L'Apple IIgs et les lecteurs de CDROM

On parle de plus en plus des CD/Rom et des lecteurs de CD/Rom. Il s'agit de périphériques SCSI et sont ainsi très facilement utilisables sur un GS disposant une carte SCSI (Apple Dma ou Ramfast). Les drivers nécessaires au bon fonctionnement du lecteur sont d'ailleurs disponibles en standard dans le système 6.01. Pour s'y retrouver parmi tous les modèles de CD/Rom et les problèmes de compatibilité, nous avons décidé de traduire un texte s'y référant paru sur internet.

Cet article a été écrit par Stephen C. Davidson.

En voici l'index:

- A- Compatibilité discQuest et les cartes SCSI
- B- Spécifications des lecteurs de CDROM
- C- Comparaisons entre les cartes SCSI
- D- Les CDROM pour l'Apple IIgs

A- Compatibilité discQuest et les cartes SCSI

Fabricant	Modèle	Apple SCSI DMA	RamFast SCSI
Apple	CD-SC	++	++
	CD-SC+	++	++
	CD-150	++	++
	CD-300	*1, *2, *4	*4
NEC	CDR-25	*3	++
	CDR-38	*3	++
	CDR-74	*3	++
	CDR-84	*3	++
Texel	DM-3x1s	*3	++
	DM-3028	*1	++
	DM-5028	*1, *4	++
Sony	CDU-8002	++	++
	CDU-8003	*1, *2, *4	++
	CDU-555s	*4	*4
Toshiba	3401-200	*1, *2, *4	*4
Pioneer	DRM-600	++	++

(++)- Aucun problème connu

(*1)- Incompatibilité CDAudio avec discQuest

(*2)- Redémarrage de l'ordinateur forcé avec un nouveau CDROM

(*3)- Nécessite un contrôleur spécial (non fourni avec discQuest)

(*4)- Incompatibilité avec les CDAudio

B- Spécifications des lecteurs de CDROM

Apple CDSC & CDSC+

Les premiers lecteurs de CDROM.

Simple vitesse.

150ko de débit.

Temps d'accès: 650ms.

Interface SCSI-1.

Comprend un caddy et une prise casque.

Fonctionnent sans problème avec la RAMfast et l'Apple SCSI DMA.

Apple CD-150

Un lecteur plus récent.

Simple vitesse.

150ko de débit.

Temps d'accès: 650ms.

Compatible mono-session PhotoKodak.

Interface SCSI-I.

Comprend un caddy et une prise casque.

Apple CD-300 & CD-300+

Le dernier lecteur.

Double vitesse.

300ko de débit.

Temps d'accès: 400ms.

Compatible multi-session PhotoKodak.

Interface SCSI-2.

Comprend un caddy (sauf modèle 300+) et une prise casque.

C- Comparaisons entre les cartes SCSI

Apple SCSI HighSpeed DMA

Accès direct à la mémoire.

Taux de transfert: < 1Mo/sec.

Reconnait les lecteurs SCSI directement sans recherche.

Fonctionne sur Apple //e et IIgs.

RamFAST

Accès direct à la mémoire.

Taux de transfert: < 1Mo/sec.

Logiciel de reconnaissance SCSI et de sauvegarde intégré.

Mémoire cache de 256ko ou 1Mo.

Fonctionne uniquement sur GS.

D- Les CDROM pour l'Apple IIgs

GEM-CD

Generous Efforts of Many.

Le premier CDROM pour l'Apple IIgs.

Comprend 150mo de logiciels Apple II 8 et 16 bits & des fichiers MacPaint.

Wayzata Technology, Inc.
PO box 87
16221 Main Ave. SE
Prior Lake, MN 55372
USA
(800) 735-7321
(612) 447-7321

Golden Orchard

Comprend les choses suivantes:

106mo d'applications
119mo de disques auto-bootables
15mo de sons
31mo de piles
25mo de textes
33mo de fontes TrueType
2mo d'extras Finder
3mo d'accessoires de bureau
35mo de dessins
5mo de codes de déprotections, de vies infinies
2mo de programmes basic
8mo de données AppleWorks
2mo de fontes bitmap

par Jim Maricondo
Digisoft Innovations

discQuest

Un format standard de disque adapté sur l'Apple IIgs.
Permet d'avoir accès à des disques plutôt éducatifs.

Sherlock Holmes
Darwin Multimedia
US History
History of the world

Sequential Systems
1200 Diamond Circle, Ste D.
Lafayette, CO USA 80026 (800) 759-4549
USA

Germany CD

Un disque qui comprend 300mo pour le Mac et 200mo pour le IIgs.

Udo Huth
Leipziger Str. 16a
38329 Wittmar
Allemagne

En conclusion, nous indiquerons que la meilleure carte scsi est la Ramfast (Sequential System) et que le lecteur Apple CD-300 constitue un excellent choix (vendu environ 1300 F TTC) pour son rapport qualité/prix.

ROUTINE 3200 COULEURS (2) *par Brutal Deluxe*

Au numéro précédent, nous avons vu la routine 3200 couleurs, mais malheureusement des lignes manquaient. Voici le source corrigé.

I/ LE SOURCE

```
*
* Routine 3200 couleurs
*
* par Brutal Deluxe
*
```

```
      lst      off
      mx      %00

Debut =      $00 ; 4 octets
utilisés en page zéro
```

*---

```
      clc          ; 16 bits natif
      xce
      rep      #$30

      ldx      £$0003
      ldy      £$2000 ; affiche
l'image chargée en $03/2000
      jsr      do3200 ; ceci
n'est qu'un exemple
      rts
```

*---

```
do3200      sty      Début ; A:
pointeur sur l'image décom-
pressée
      stx      Debut+2 ; +00000:
image brute ; +32000:
les 200 palettes

      sep      #$20 ; on
inhibe le shadowing
      lda      #$1e
      stal     $e0c035
```

```
rep      #$20

ldx      #$7ffe ; on
efface les 2 pages graphiques
      lda      #0
]lp      stal     $012000,x
      stal     $e12000,x
      dex
      dex
      bpl      ]lp

      ldy      #$7d00 ; on
déplace les palettes vers
$01/2000
      ldx      #0
]lp      lda      [Debut],y
      stal     $012000,x
      iny
      iny
      inx
      inx
      cpx      #$1900
      bne      ]lp

      sep      #$20 ; on fixe
les bonnes valeurs des SCB
      ldx      #$00 ; afin
d'obtenir une suite 0F 0E 0D....
do32001     lda      #$0f
]lp      stal     $019d00,x
      stal     $e19d00,x
      inx
      cpx      #$c8
      beq      do32002
      dec
      bpl      ]lp
      bra      do32001

do32002     lda      #0 ; on
active le shadowing
      stal     $e0c035

      rep      #$20

      ldy      #$7cfe ; on
déplace les points en $E1/2000
]lp      tyx
      lda      [Debut],y
      stal     $e12000,x
      dey
      dey
      bpl      ]lp

      phd          ; on sauve la
page directe
      tsc          ; et le
pointeur de pile
      sta      mySTACK
      sei ; on vire les inter-
```

ruptions

*--- Main routine 3200

ldal \$e0c068 ; on fixe
la page directe et la pile en
banc \$01

ora #\$30
stal \$e0c068

do32003 ldy #0 ; page
directe en \$01/1F00
lda #\$1f00
tcd

do32004 ldal \$e0c02e
; on lit le faisceau écran
and #\$ff ; et on
compare
cmp affTBL,y ; avec les
valeurs que nous devrions
bne do32004 ; avoir
pour afficher une palette
; au bon

moment
iny
iny

lda #\$9fff ; la pile
en \$01/9FFF
tcs
tdc ; la page
zéro est augmentée de 256
octets
clc
adc #\$0100
tcd

JPOS1 = \$00 ; on
empile les valeurs de la page
zéro
lup \$80 ; dans la
pile dont l'adresse correspond
pei JPOS1 ; à celle
des palettes de l'écran shado-
wing
JPOS1 = JPOS1+2
--^

tdc ; même
chose pour les 16 palettes
suivantes
clc
adc #\$0100
tcd

JPOS1 = \$00
lup \$80
pei JPOS1

JPOS1 = JPOS1+2
--^

cpy #1a ; on
continue jusqu'à ce que l'on
beq do32005 ; arrive
au bas de l'écran
brl do32004

do32005 ldal \$e0bfff
; permet de sortir de la routine
bmi do32006 ; en
appuyant sur une touche
brl do32003

do32006 stal \$e0c010
; on remet la page directe et la
pile
ldal \$e0c068 ; dans le
banc \$00
and #\$cf
stal \$e0c068

*--- End of routine

cli ; remet
les interruptions

lda mySTACK ; remet la
pile et le bon banc
tcs
pld
phk
plb

ldx #\$7ffe ; efface
les écrans
lda #0
Jlp stal \$012000,x
stal \$e12000,x
dex
dex
bpl Jlp

rts ; retour
*--- Paramètres

* Table correspondance 16
palettes/faisceau (13*16 pour 200
lignes)

affTBL dw
\$e4,\$84,\$8c,\$94,\$9c,\$a4,\$ac
dw \$b4,\$bc,\$c4,\$cc,\$d4,\$dc

* Sauvegarde du pointeur de pile
mySTACK ds 2

CONSEILS AUX JEUNES CADRES PLEINS D'AVENIR

by ZARDOS

- Ayez toujours l'air absorbé et légèrement soucieux. Seuls les imbéciles, les subalternes et les Américains ont l'air détendu pendant les heures de travail.
- Réapprenez au plus vite tout ce que votre mère vous a défendu pendant votre enfance : claquez les portes, raccrocher violemment le téléphone, jurer le plus possible quand il est nécessaire de paraître en colère.
- Ne vous déplacez jamais sans un porte-documents bien rempli, c'est essentiel. Au besoin bourrez-le avec des vieux journaux.
- À propos de journaux, pour le standing, le Monde est recommandé. L'ennui c'est que vous serez obligé de le parcourir pour pouvoir dire "J'ai lu le monde". Rien ne vous empêche de dévorer France-Soir ou l'équipe, pourvu que ce soit à huit clos et sans témoin.
- Comme il est bien vu à votre âge d'avoir des idées originales, ayez-en quelques-unes. Mais attention que ce soit bien les mêmes idées que celles de tous vos collègues, sans quoi vous passeriez pour un dangereux idéaliste.
- La mode étant aux rapports concis, présentés de façon claire, vous devez rédiger les vôtres en style télégraphique, en présentant une ligne par page. Recommandation importante : bien choisir l'emplacement de cette ligne, le succès du rapport en dépend.
- Ne quittez jamais le bureau à l'heure de la sortie. Vous devez partir au moins une demi-heure après et faire en sorte que votre départ coïncide avec celui du Grand Patron. Sinon à quoi cela servirait-il ?
- Il est utile de jeter au hasard des discussions : cette nuit, j'ai pensé à la standardisation des bons de commande... Naturellement, c'est faux, mais qui peut le vérifier.
- Ne vous étonnez jamais de rien, d'abord parce que, l'étonnement est l'apanache des esprits inférieurs et ensuite parce que, quoique l'on vous annonce, vous le saviez déjà. Y compris et surtout ce que vous ne deviez pas savoir... et que vous apprenez par cette méthode.
- Organisez beaucoup de réunions. On n'y fait généralement pas grand chose, mais cela permet d'être assis un moment et c'est d'un excellent effet psychologique.
- Émaillez votre conversation de locutions techniques américaines, quelles qu'elles soient, même si elles n'ont aucun rapport avec le sujet. L'important est que personne ne comprenne. Les termes abstraits forcent le respect.
- ... Et si au bout d'un certain temps, cette politique ne vous fait pas progresser, c'est que vous avez affaire à des patrons intelligents, alors changez d'entreprise et recommencez.